【[illegible]竜】より

# Ryu

PLAYING MANUAL

# Ryu【哭きの竜】より

目　次

# ゲーム起動の章



●本製品に入っているもの

ディスク1
ディスク2
ディスク3
ディスク4
本マニュアル
ファンクションキー用テンプレート

●ゲームの起動

★PC9801シリーズをお使いの方。

本体の電源を入れて、ドライブ1に〔ディスク1〕をドライブ2に〔ディスク2〕を入れてリセットボタンをおしてください。

★PC9801シリーズにMIDIを付けてご使用の方

本製品は以下のMIDIに対応しております。お手持ちのMIDI音源機器が対応しているかどうかお確かめください。（P.12のMIDI対応の章をご参照ください。）

ローランド社製）

MT−32
CM−32L
CM−64

MIDI音源機器、ミキサーなどの電源がOFFになっていることを確認してください。〔MIDI音源機器〕→〔その他周辺音響器具〕→〔パソコン本体〕の順に電源を入れます。ドライブ1に〔ディスク1〕、ドライブ2に〔ディスク2〕を入れて【ESC】キーを押したままリセットボタンを押してください。
【ESC】キーはオープニングデモが始まるまで押したままにしてください。

★X68000ACE、PRO、EXPERTご使用の方

本体の電源を入れて、ドライブ0に〔ディスク1〕、ドライブ1に〔ディスク2〕を入れてリセットボタンを押してください。

# ゲーム起動の章



【哭きの竜】より

**★X68000ACE HD、PRO HD、EXPERT HD、外付けHDご使用の方。**

内蔵、または外付けのハードディスクをご使用の方は、ドライブ0に〔ディスク1〕、ドライブ1に〔ディスク2〕を入れて、【OPT1】キーを押したまま、リセットボタンを押してください。
【OPT1】キーはオープニングデモが表示されるまで押したままにしてください。

**★X68000シリーズにMIDI音源機器をつけてご使用の方**

本製品は98と同じMIDIに対応しております。お手持にのMIDI音源機器が対応しているかどうかご確認ください。
MIDI、ミキサーなどの電源がOFFになっていることを確認してください。〔MIDI音源機器〕→〔その他周辺音響器具〔→〔パソコン本体〕の順に電源を入れます。ドライブ0に〔ディスク1〕、ドライブ1に〔ディスク2〕を入れて【登録】キーを押したままリセットボタンを押してください。
【登録】キーはオープニングデモが始まるまで押したままにしてください。

**★X68000にHDとMIDI音源機器を付けてご使用の方**

MIDI、ミキサーなどの電源がOFFになっていることを確認してください。〔MIDI音源機器〕→〔その他周辺音響器具〕→〔パソコン本体〕の順に電源を入れます。ドライブ0に〔ディスク1〕、ドライブ1に〔ディスク2〕を入れて【登録】キーと【OPT1】キーを押したままリセットボタンを押してください。
【登録】キーと【OPT1】キーはオープニングデモが始まるまで押したままにしてください。

# ゲーム起動の章



**●ゲームの開始**

オープニングデモ中にスペースキーかリターンキーを押してください。ゲームが開始し、メインメニューが表示されます。

**●メインメニューの選択**

メインメニューは次の5つのモードがあります。
テンキーの「2」と「8」、マウス、またはジョイスティックの上下（X68000のみ）で選択し、スペースキー、左クリック、またはAボタンで決定となります。

**●ドラマモードその1 「『竜』を捜せ！」**

プレイヤーは甲斐組組員外田裕二となり組長石川喬の命をうけ竜を捜しに街へ出ます。情報を手掛かりに竜を捜し出すのが、ゲームの目的です。

**●ドラマモードその2 「伝説の男その名は『竜』」**

プレイヤーは記憶を失った一人の男としてプレーします。次々と現れる敵を倒し、自分が竜であることを証明することがゲームの目的です。

**●フリー雀荘モード**

『RYU』でゲーム中に登場するキャラクターは全部で20人です。
フリー雀荘モードでは、プレイヤーは6人のキャラクターの中から一人選び、対戦相手3人を残りの19人から選びます。
ただし、プレイヤーが竜以外を選んだ場合は対戦相手は竜以外の18人から選ぶことになります。

**●ルール設定モード**

フリー雀荘モードでのルールを設定できます。





**●各機関に関する諸注意**

**★対応機種一覧表**

NEC
PC－9801RA2／5
PC－9801RX2／4
PC－9801VM11／21
PC－9801VX2／VX21
PC－9801ES2／5
PC－9801EX2／4
PC－9801UV11
PC－9801CV21
PC－98DO

EPSON
PC－286
PC－286X
PC－286V
PC－286VE
PC－286VF
PC－286VS
PC－286US

**★対応モニター一覧表**

PC－KD854N
PC－KD853N
PC－KD855
PC－KD854
PC－KD853
PC－KD852
PC－KD871
PC－KD863G／S
PC－KD862
PC－KD861
PC－TVシリーズ（アナログモード使用時）
※以上はNEC製ディスプレイの一覧表です。（他社のものでも、アナログディスプレイであればご使用になれます）

**★クロックの設定**

PC－98DOはクロックを8MHzに設定してください。

**★ディップスイッチの設定**

ディップスイッチは下に下がっている状態がONです。

SW1

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ON | このスイッチをOFFにすると画面が崩れます。 |
| 2 | OFF | ONでもOFFでも可。 |
| 3 | OFF | ONでもOFFでも可。 |
| 4 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 5 | OFF | ONでもOFFでも可。 |
| 6 | OFF | ONでもOFFでも可。 |
| 7 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 8 | ON | 絶対にONにしてください。 |

SW2

| | | |
|---|---|---|
| 1 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 2 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 3 | ON | 絶対にONにしてください。 |
| 4 | ON | 絶対にONにしてください。 |
| 5 | OFF | ONでもOFFでも可。 |
| 6 | OFF | ONでもOFFでも可。 |
| 7 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 8 | OFF | VM11/UV11はONにしてください。 |

SW3

| | | |
|---|---|---|
| 1 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 2 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 3 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 4 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 5 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 6 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 7 | OFF | 絶対にOFFにしてください。 |
| 8 | ON | VM21/VM11/UV11はOFFにしてください。 |

**★上記の機器及び設定のもとで『RYU』をお遊びください。**






**●操作方法**

**★PC－9801シリーズの場合**

『RYU』はキーボード、マウスの両方でお楽しみいただけます。決定はスペースキーまたは左クリックで行ない、キャンセルはリターンキーまたは右クリックで行ないます。

**★X68000シリーズの場合**

『RYU』はキーボード、マウス、ジョイスティックでお楽しみいただけます。

決定はスペースキー、左クリックまたはAボタンで行ない、キャンセルはリターンキー、右クリックまたはBボタンで行ないます。

**★共通**

麻雀競技中のファンクションキー及び各キーは以下の様に対応しています。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| F・1 | リーチ | F・6 | 上がりビジュアル | ON／OFF |
| F・2 | ポン | F・7 | 役ビジュアル | ON／OFF |
| F・3 | カン | F・8 | オート | ON／OFF |
| F・4 | チー | F・9 | スピード切替 | 速い／遅い |
| F・5 | ロン | F・10 | 九種九牌 | |

また、ポン、カン、チー、ロンはウィンドウが自動で開くので、テンキーの「2」、「8」キーかカーソルキーの「↓」と「↑」、マウスまたはジョイスティックでセレクトし、決定することができます。

このとき、キャンセルを行なうとポン、カン、チー、ロンをしないことになります。

プレイヤーの順番のときにキャンセルを行なうとリーチ、カン、ロン、オートのセレクトウィンドウが開きます。テンキーの「2」、「8」キーかカーソルキーの「↓」と「↑」、マウスまたはジョイスティックでセレクトし、決定することができます。

このとき、キャンセルを行なうとリーチ、カン、ロン、オートをしないことになります。

**●キーボード操作の場合**

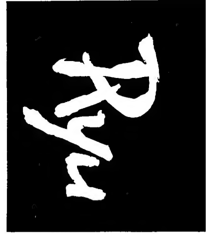
プレイヤーの手牌を左から順にAからZまで割り当てます。

| | |
|---|---|
| フルキーの1 | A |
| フルキーの2 | B |
| フルキーの3 | C |
| フルキーの4 | D |
| フルキーの5 | E |
| フルキーの6 | F |
| フルキーの7 | G |
| フルキーの8 | H |
| フルキーの9 | I |
| フルキーの0 | J |
| フルキーの－ | K |
| フルキーの＾ | L |
| フルキーの￥ | M |
| バックスペース | N |

プレイヤーの手牌セレクトはテンキーの「4」と「6」または、カーソルキーの「←」と「→」でも操作が行なえます。

| | |
|---|---|
| カーソル左移動 | **4　または　←** |
| カーソル右移動 | **6　または　→** |
| 捨て牌決定 | **スペース** |

※本製品には特製キーボードシートがつきます。



【哭きの竜】より

**●ゲームの内容**
※ドラマモードはプレイヤーによるルール設定はできません。

**★ドラマモードその1**
その日、甲斐組組員に石川喬自らの緊急指令が出された。
「竜じゃ／竜をわしの前にさらしだせい//」
命をうけた甲斐組幹部の一人、策士外田裕二は部下の話をもとに
新宿歌舞伎町のとある雀荘を訪れた。
そこには竜の消息を知る男が待っていた。
「竜の居所を知りたいんだって?知らねえなぁ……」
「俺と麻雀で勝負?おう、いいとも
ま、俺に勝てたら知ってることを教えてやるぜ
その代わり負けたらこの雀荘へは二度とこねえでくれ」
外田は勝負を始めた。竜の所在を探るために……………………
※この続きはゲームでお楽しみください。

**★ドラマモードその2**
石川の側近後に述懐す。
その男、己れが何者か知らず。
ただ、その運あくまで強く、その前に何者も近寄らず。
その男の後ろに夜叉さえ近寄らず。
女は言う
女：「貴方は誰!?　どこから来たの!?
何でこんな生活続けてるの……
何で雀プロなんかに……………
ねえ教えて　貴方のこと…………」
石川の側近後に述べる。
妙に重苦しい雲が空を覆っていた。
甲斐正三が竜の前にその姿を現したのは
そんな日であったと…………
甲斐：「竜、ちょっと顔貸してくれんかいのう」
※この続きはゲームでお楽しみください。

Ryu
【哭きの竜】より

**★フリー雀荘モード**

このモードをセレクトした場合、ルール設定モードが自動で起動し設定終了後プレイキャラクターの選択になります。
プレイキャラクターは次の6人の中から選ぶことができます。
　竜　甲斐正三　石川喬　海東武　本宮春樹　外田裕二
ルール設定モードで【つきなし】にして、竜以外のキャラクターをセレクトした場合、3人の対戦相手の中に竜をいれることはできません。
ゲームは半荘勝負です。ルール設定で、【ドボンあり】を選んだ場合、ゲーム中の持ち点が0点以下になった時点でゲームオーバーになりそのときのそれぞれの持ち点で勝負を決めます。
ゲーム終了時に総合成績を表示します。また、上がり役の一覧表も表示されます。同時に採譜も表示されます。
全ての表示終了後、以下のウィンドウが表示されます。
　　　データセーブ　〔Y／N〕
〔Y〕を選んだ場合対局の記録がセーブされます。
データセーブ後、「総合データを表示しますか？〔Y／N〕」と表示されます。
〔Y〕を選んだ場合、今までのトータル戦績が表示されます。
〔N〕を選んだ場合または表示後キャンセルキーを押した場合、「このままの面子で再度対戦しますか？〔Y／N〕」と表示されます。
〔Y〕セレクトまたは決定キーを押すと引き続き同じ面子でゲームを続行できます。
〔N〕セレクトまたはキャンセルキーを押すとゲームスタート時のメニューに戻ります。






**★ルール設定モード**

ルール設定では以下の4項目の設定が行なえます。セレクトはテンキーの「2」、「4」、「6」、「8」キー、またはカーソルキーの「↓」、「←」、「→」、「↑」で行ない、"終了"をセレクトしてスペースキーを押すと設定が変更されます。

| | | |
|---|---|---|
| つき | あり | なし |
| ドボン | あり | なし |
| ダブロン | あり | なし |
| ウマ | あり | なし |
| | 終了 | |

ルール設定モードをメインメニューから呼び出した場合、その設定結果は保存され、フリー雀荘モード開始時は「終了」を選ぶだけでゲームを始めることができます。

このルール設定モードは、フリー雀荘モードに対してのみ有効で、ドラマモードでは、以下の様にルールが固定されています。

| | |
|---|---|
| つき | あり |
| ドボン | なし |
| ダブロン | なし |
| ウマ | あり |

# MIDI対応の章



本製品は以下のMIDI音源に対応しております。お手持ちのMIDI音源が対応しているかどうかご確認ください。

**ローランド社製)**

MT－32
CM－32L
CM－64

● 『RYU』では上記のMIDI音源使用時に、プロのミュージシャンが音色にいたるまで編曲したオリジナルBGMをお楽しみいただけます。もちろん純正のサウンドボードにも対応しておりますので（PC98シリーズの場合・X68000は内部音源）両方お楽しみください。

●MIDI音源機器にはスピーカーが装備されておりませんので、スピーカーなどの音声出力装置をつないでお楽しみください。

●効果音はMIDI音源機器より出力されません。音量は本体ボリュームにより調節してください。

※MIDI（ミディ／Musical Instrument Digital Interface）
音楽の演奏データをはじめとして様々な情報を伝えるための世界統一規格をMIDIと呼びます。『RYU』ではBGMの演奏データをMIDIケーブルによってMT－32などの音源機器に送っています。これによってその音源機器特有の音を用いてBGMをお聞きいただけます。
MIDIについて詳しく知りたい方は市販の専門書などをお読みください。

**●接続**

PC98シリーズ及びX68000シリーズにMIDI音源を接続するには

1．別売りのMIDIボード　（それぞれ専用がありますのでお買いもとめの際にご注意ください）
2．対応しているMIDI音源　（98、68K共通）
3．MIDIケーブル　（98、68K共通）

が必要です。それぞれにつなぐ端子を間違えないように接続してください。



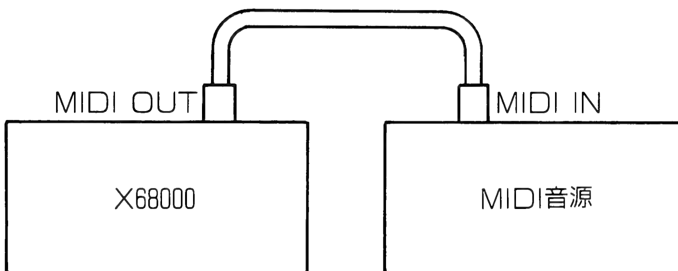


それぞれの詳しい接続方法についてはMIDIボードやMIDI 音源機器についているマニュアルをご参照ください。

●MIDI を付けた上での機動方法についてはP、2のゲーム起動の章をご参照ください。

**●MIDI音源正常動作のためのチェックポイント**

★電源がOFFになっていませんか?
★パソコン本体とMIDI ボード、MIDI 音源本体との接続を確認してください。
★MIDI 音源本体のボリュームを確認してください。
★MIDI ボードのディップスイッチは出荷時のままですか?
★ケーブルが5m以上ある場合、信号が正常に伝わらない場合があります。
★ミキサーをご使用の場合、ミキサーの状態を確認してください。
★MIDI 音源機器よりから出力される音が止まらなくなった場合は、一旦電源を切って、しばらくおいてから起動し直してください。



# 竜麻雀基本役の章



【哭きの竜】より

麻雀では役と呼ばれるものが上がるための必要条件になります。上がりは14牌を4組の面子（3枚組の牌）と1組の頭（同じ牌2枚）の組合わせで構成します。このとき、以下に挙げた"役"がないと上がることができません。

※麻雀用語についてはP28を参照してください。

**★一翻役**

**リーチ**　面前でテンパイ時、千点棒を場に出すことで成立する役
**役牌**　白發中と場風、自風のうちどれかの刻子でつく役
**ツモ**　面前で、上がり牌をつもった時に付く役
**平和（面前のみ）**　頭が役牌以外で3組の順子で構成され、待ちが両面になっている状態で上がった時に付く役
**タンヤオ**　1、9、字牌以外で面子が構成された役
**イーペーコー(面前のみ)**　同じ順子が1セットある役
**チートイツ**　頭が7組で構成された特殊役（順子が存在しない）
**ハイテイ**　一局（一回の勝負）中の最後の牌であがるか、最後の牌をつもったときにつく役
**チャンカン**　誰かが加カンした牌が当たり牌のときにつく役
**リンシャン**　カンして王牌からとってきた牌が当たり牌のときつく役
**カンブリ**　リンシャン牌をつもった人が捨てた牌で上がるときつく役




【哭きの竜】より

**★二翻役**

**三色同順(食い下がり一翻)**　三組の順子が別々の種類で同じ数の並びになった役

**三色同刻**　三組の刻子が別々の種類で同じ数である役

**トイトイ**　刻子あるいは槓子の面子を、哭きあるいは手の中で構成する役。
但し全て手の中で構成したものは四暗刻とよび役満

**三暗刻**　手の中で3組の刻子あるいは槓子を構成する役

**三カンツ**　三組の槓子で構成された役
但し4組の槓子になると四槓子とよび役満

**一気通貫(食い下がり一翻)**　1から9までが一種類の牌で構成されている面子が含まれている役

**混老頭**　1、9、字牌の刻子又はトイツ(頭)だけで構成された役
字牌を含まないものを清老頭とよび役満

**小三元**　白發中のどれかを頭にして残り二つが刻子で構成された役

**混チャンタ(食い下がり一翻)**　全ての面子の中に1、9、字牌が含まれている役

# 竜麻雀基本役の章




【哭きの竜】より

**★三翻役**

**リャンペーコー(面前のみ)** 二つのイーペーコーで構成された役

**混一色(食い下がり二翻)** 全ての面子が一種類の牌と字牌で構成された役

**純チャンタ(食い下がり二翻)** 全ての面子の中に1、9牌が含まれ、字牌のない役

**★跳満役（六翻役）**

**清一色(食い下がり五翻)** 全ての面子が一種類の牌で構成された役

**★役満役（十三翻役）**

**四暗刻** 〝トイトイ〟の項参照

**四カンツ** 〝三カンツ〟の項参照

**大四喜** 東・南・西・北の刻子で構成された役

**小四喜** 東・南・西・北の中でどれか一つを頭にして残りが刻子で構成された役

**字一色** 全ての面子が字牌だけで構成された役

**大三元** 白發中の刻子で構成された役

**清老頭** 〝混老頭〟の項参照

**緑一色** 2、3、4、6、8の索子と發のみの面子で構成された役

**国士無双** 各種の字牌を一個ずつとその中の一つを頭にした特殊役

**九連宝燈** 1が三枚9が三枚2から8がそれぞれ1枚ずつで1から9までのどれかが頭になった役

**天和** 親でハイパイ時に全ての面子が出来上がった状態の役

**地和** 子で一巡目のつもで全ての面子が出来上がった状態の役






**★その他**

**ドラ**　王牌の上山の三枚目を表にしその表示牌の次の牌をドラとよび一翻に数える
1筒なら2筒、9萬なら1萬、東なら南、中なら白
伯しこれは役扱いされないのでドラのみでは上がれない

**一発**　リーチ後一巡目であがり牌がでるか、つもったときにつく偶然役
一巡以内に哭かれてその捨て牌で当たればなけれ、一発役はなくなる

# 主な登場人物の章




【哭きの竜】より

**●竜をとりまく人々は様々な個性に彩られています。**
その中でこのゲーム中に登場する人々についてお話ししましょう。

**★哭きの竜**
男の名は竜。仕事師。通称哭きの竜。
麻雀の腕は一流。但し、竜がトップの座を維持し続けるためには、技術だけでなく、竜の打ち方に対して運がかなりの影響を与えていると考えなければならない。初心者が運もなく、哭き麻雀を不用意に展開すると、振り込みやすくなると考えてよい。

**【原作中の竜の動向】**
桜道会梅宮組の仕事師として生活していた。ある日梅宮のトバに川地組組長川地幸一が現れる。このときオーラスで竜の哭き上がった字一色が竜自身の運命を暗示しており、人生を大きく変えていく。
竜に対して最初に関心を持ったのは桜道会会長桜田道造であった。初めは竜の麻雀に対しての興味からであったものが、卓を囲んで勝負する内にその運と麻雀の技量に対して大いに満足することになる。
しかし竜を欲しがったのは、その場に居合わせた甲斐組組長甲斐正三であった。
そこから竜と甲斐、石川らのドラマが始まる。
そのころから美好組と甲斐組との抗争が始まり、その抗争のさなか、竜を尋ねてきた甲斐は美好組組長に狙撃され重傷を負う。
抗争は美好組壊滅という形で集結する。
甲斐は竜に対して自分の運をかけて最後の勝負を挑む。哭き合戦になる甲斐と竜。「虎穴に入らずんば虎児を得ず」という丸子の作戦を行なう甲斐。全体の展開は甲斐有利に働いてた、が最後は竜の強運が甲斐に勝り勝負を決してしまう。
その後甲斐は抗争で受けた銃弾がもとで死んでしまう。
甲斐の後を継いで二代目甲斐組組長になったのが石川喬だった。
先代甲斐正三の意志を継いで甲斐組をそして組長を失った桜道会を継いでいく決心をした石川は、自分に欠けた運を補うため竜を手駒にしようとする。

# 主な登場人物の章




【哭きの竜】より

同時期に石川喬の桜道会二代目会長の座を快く思わない川地幸一は桜道会を脱会し、幸友会を結成した。
石川は己れの運を試し竜をその手に納めるため、竜を囲んで勝負をする。竜がいることで己れの力に運を加え、敵対する川地組を壊滅させる石川喬。しかし、竜は石川の思い通りにならず、その手の中から逃れていく。それはのちの石川の運命を象徴していた。
石川と同じ釜の飯を食べた本宮春樹は行きがかりから己れの死に場所を求めて関西のドン海東武を殺しにいくことになる。竜はすでに海東に連れられていて、その強運を海東は利用しようとしていた。
対局現場に現れる本宮春樹。
しかし竜の運は海東の思惑どおりにならず、海東は傷つき本宮は命を失う。
竜をその手に納め損なった石川は、本宮春樹の弟本宮秋生に殺されてしまう。
竜のその強運を巡って数多くのやくざ達が群がり、命を削ってゆく。
甲斐正三、石川喬、室田栄、外田裕二、桜田道造、海東武、本宮春樹……………
全ての俠達は己れの運に竜の強運を取り込むことを夢見、制覇を夢見る。
己れの哭きに命を削り、己れの存在をかけ生きていく男。
それが
　哭きの竜である。



# 主な登場人物の章

Ryu

【哭きの竜】より

### ★甲斐正三

甲斐組初代組長。2,000人の侠達の命を預かる。



麻雀の腕はかなりのものを持つ。過去において、腕のいいサマ師をやっていたらしいことが原作の中から伺える。全自動卓においてのいかさまはやりにくいとはいえ、ゲーム中では侮れない相手であると言えるので、注意が必要である。

**【原作中の甲斐正三の動向】**

甲斐と竜との出会いは、室田に連れられて桜田との対局を行なったときが最初だった。

竜の毅然とした態度や、その強運を目の当たりにし、竜にトコトン惚れ込んでしまう。

再三再四竜に合い、竜を口説こうとするが、竜の答えは甲斐の期待するものではなかった。

そんな中、美好組との抗争が激化し、ついに竜のいる雀荘の直前で狙撃されて重症を負ってしまう。

甲斐はついに竜と対戦するが、生きている内には竜を自分のものにすることができなかった。

### ★石川喬

甲斐組二代目組長。その行動はひとの目に暴挙と見えても、感情に走った行動と見えても、その中には全て冷徹なまでに計算し尽くされたものである。

ゲーム中においてはその理論を駆使して打ってくるため、固い麻雀を打つが、時として思い切った手を打ってくるので要注意。

**【原作中の石川喬の動向】**

甲斐正三が欲しがっても手に入らなかった竜を求めて街の中へ赴く石川。しかし竜は石川に対しても決して折れることはなかった。

石川は竜を強制的に連れ出し対局する。その戦いにおいて、やはり石川は竜に敗れていく。石川にかけとるんは運のみ、といった甲斐の言葉どおり、その弱運が石川の命を落とす。



**★海東武**

関西共和会会長。
団体数500を誇る、文字通り日本の首領である。
威圧感ある麻雀は打ち手の風格どおり、高い役が多い。




**【原作中の海東武の動向】**

石川に桜道会会長二代目襲名後見人としての依頼を受けるところから登場する。
策を巡らし、外田の組の雑魚を同じ桜道会の者を使って傷つけるなど、石川にとっては強大な存在であった。
しかし、操っていた本宮組組長本宮春樹は、俠を通すため、巨魁海東武のもとに単身乗り込んでいく。
本宮が現れることを知っていた海東は手下を配備し、本宮の命を断つ。しかし海東も竜の強運の前では無力であり、本宮によって手傷を負わされてしまう。
その後片目を失明しながらも順調な回復をみせ、いっそうカリスマ性をあげることになる。

**★本宮春樹**

桜道会本宮組組長。若いころは石川と同じ釜の飯を食った仲である。
俠気があり、一直線な性格の本宮は狙った手に向かって恐れずに突き進む面を持っている。

**【原作中の本宮春樹の動向】**




本宮は、関西の首領海東武の誘惑と、石川の桜道会会長二代目就任不振とが絡んで、石川を狙うことになる。
しかし、石川への戦いは思惑どおりにならず、石川と海東の間でままならなくなってしまう。
俠としてのけじめを付けるため、死に場所を求め単身海東のところへ殴り込みにいく本宮。
そして本宮の思惑どおり、海東を傷つけ命を散らしていった。

# 主な登場人物の章

Ryu

【哭きの竜】より

**★桜田和子**



桜道会会長桜田道造の妻。
割と竜に近い麻雀を打つときがある。
運が向いているときの桜田和子は並みの相手では太刀打ちできない。

**【原作中の桜田和子の動向】**

作品中の彼女の役割は以外と大きな部分をしめている。
桜田道造の杯を石川が手に入れられる様にしたのも、彼女である。
また、本宮が海東のもとに向かったとき石川に助けを求めたのも彼女である。
原作中で、桜田和子は桜田道造の意志を継いで行動する。桜田組のために生きる女、それが桜田和子である。

**★川地幸一**

桜道会川地組組長。後に桜道会を脱会し、幸友会を結成する。
普通の麻雀を打つが、時折室田と示し合わせていかさまをする。
しかしこのゲーム中ではコンピュータープレイヤー同士のいかさま（通しなどとも言う）はない。

**【原作中の川地幸一の動向】**

竜を見いだし、竜を桜田道造に引き合わせたのは、川地幸一である。その後、桜道会会長二代目を狙って行動を起こす。
桜道会会長桜田道造が美好の手によって倒れ、その病室を取り仕切る川地。だが、そこに石川が入り、桜田和子の手によって桜田道造最後の子、石川喬が誕生してしまう。
川地のもくろみはさらにくずれ、石川が事実上桜道会を仕切るのを見て、反旗をひるがえし、自分が会長となる幸友会を結成する。
石川との抗争の後、川地はその命を断たれてしまう。

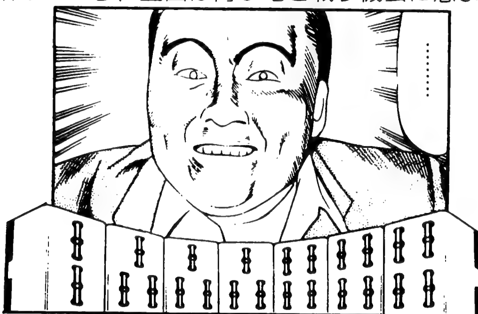


**★室田栄**

桜道会室田組組長。
多少の腕を持ち、川地幸一側についている。

**【原作中の室田栄の動向】**

竜と卓を囲む室田。最初の戦いにおいて、その運を試すように竜に戦いを挑む。しかし、その結果は竜の大三元で勝負が決まる。石川が竜に手を出し始めたころ、室田は再び竜と戦う機会に恵まれる。竜に勝たんが為、哭き合戦を挑むが竜の魔性に翻弄され、敗れてしまう。そして、石川の対川地戦で、狙われて命を落とすことになる。



**★外田裕二**

甲斐組若頭。策士外田とも呼ばれる。
戦略にたけ、その行動に多くのことを織り込む彼は、麻雀においては迷彩をこらし、理にかなった打ち方をする。

**【原作中の外田裕二の動向】**

石川喬の側近として現れる。竜と石川、そして石川の意志どおり動く男北島らと卓を囲む。
石川の命運をかけた戦いに陰より手をまわし、石川が敗れた際に竜を始末しようとする。しかし、これは北島の命をかけた説得で実現しない。そして石川について関西の首領海東武に会う。



しかしその目的は達成されずに終わってしまう。
その後外田は本編にしばらく姿をみせないが、石川が銃弾に倒れたとき、竜に見舞いに来るように頼みに来る。
そこで再び竜との戦いが始まる。
外田はあえなく敗れ竜の前からさっていく。
外田はこの後、大変重要な役回りを演じるのだが、本ゲームにはそこまでのところは収録されていない。

# 竜名言の章




【哭きの竜】より

●竜はゲームの中で様々な名言を残しています。ここではその一部をご紹介しましょう。

★甲斐正三と桜田道造、そして丸子を囲んでの勝負中の名言

桜田：「竜!!そんなチーをしてていいのか!?
おめえはハネ満直取り、三倍満ツモ以外に
勝ち目はないんじゃぞ」

竜　：「俺の哭きは牌を喰うんじゃない
牌に命を刻んでいく
やめなよ………せっかいは」

★同じ対戦で竜が勝った場面での名言

甲斐：「竜!!どうした!?はよう
わしの命さらさんかい!!」

竜　：「あんたの背中には二千人の命をしょってるんじゃ
なかったのかい………重い命大事にしなよ」

★甲斐との対戦の後街の雀荘で雑魚と闘っているときの名言

竜　：「………あんた」

雑魚：「ン!?おれのことけっ!?」

竜　：「背中が煤けてるぜ」

★同じ相手に対して続きの名言

雑魚：「………対面さんよ
おめえさっきおれの背中が煤けてるといったなあ!!
よかったらその意味きかせてくれや」

竜　：「あンたの背中には一人の命もしょえない
やめなよ極道は」

★室田と二度目の対戦での名言

室田：「貴様!!緑一色じゃ!?」

竜　：「勝負とはそういうもの———勝つために
信じられるのは己れだけ
一度でも負けの味を覚えたあンたは
しょせん———負け犬さ」

# 竜名言の章

Ryu

【哭きの竜】より

**★竜と石川との対戦における名言**

石川：「おめえの〝運〟をわしが預からせてもらうわ!!」
竜　：「ふっ」
石川：「………竜………笑うかこのわしを………」
竜　：「オレは己れの運に身をまかせたことなどない
　　　———ましてや………
　　　他人の運をあてにする程愚かではない」

**★竜が海東武の手下と対戦したときの名言**

竜　：「あンたに一つだけ教えてやろう」
手下：「………!!」
竜　：「己れは他人のためには生きられない
　　　悲しいほどに己れのために生きるもの
　　　他人のことしか問えない………あンた
　　　ふっ………おろかな奴」

**★海東武と竜との対戦での名言**

海東：「………竜さん
　　　あんさんは強運の申し子ときいた
　　　だがこの世の中運だけじゃ勝てん!!
　　　それに伴う〝策〟がなければ天はとれん!!」
竜　：「天など知らぬ———地も知らぬ
　　　あるのは———今———この瞬くとき」

**★海東との対戦続きの名言**

海東：「竜さん…あんさんの運もそこまでか」
竜　：「己れを計る運など知らぬ———まして
　　　他人に授ける運など持たぬ———あンた
　　　それ以上話すと言葉が白けるぜ」



# 竜名言の章

Ryu

【哭きの竜】より

**★外田との対戦での名言**

外田：「竜!! この勝負うけてくれや!!
　　　―――親分におめえの強運をささげてくれやーっ」
竜　：「ふっ………他人にささげる強運など持たぬ
　　　ましてや己れの強運に身をまかせるほど
　　　おろかではない」

**★雑魚との勝負にての名言**

竜　：「あンたにひとつだけ教えてあげる
　　　―――勝負とは時にまかせる程甘くはない
　　　まして時の刻みに強運など存在しない
　　　悲しい程己れの力に
　　　己だけの力に身を委ねる―――それが勝負!!」

**●哭きの竜では、竜だけでなく、個性ある脇役達も色々な名言を残しています。**

**★室田が桜田道造に言った名言**

室田：「お互い十年二十年麻雀やってれば
　　　技術などたかが知れたもの麻雀は全て運だと思います
　　　―――運のない者が負けていく………己れの運をもう一度試してみたいんです………!!」

**★甲斐正三が銃弾を受けたときの名言**

甲斐：「竜―――っ
　　　おまえの運をわしにくれや
　　　会長にくれや―――っ」

**★石川が竜と対戦しているときの名言**

石川：「勝負たあ勝てば極楽負ければ地獄
　　　ただそれだけのことじゃないけ………のう!?竜!!」

**★同じ対戦上での石川の名言**

石川：「今やっとわかったぜ
　　　おめえは化身じゃ!! 神様がわしによこした
　　　化身じゃ―――っ」

# 竜名言の章

Ryu

【哭きの竜】より




**★石川、海東に対しての脅しの名言**

石川：「海東の親分
これ以上わしをこけにせんとおくんなさい
―――この白い雪
明日には赤い雨に変わるかも知れません」

**★石川の台詞を受けた海東の名言**

海東：「―――この白い雪が
明日には赤い雨に変わると………な
………石川の
天候は西から東へ
明後日には東京も真紅の雨がふるでしょうよ」

**★本宮が海東のところへ殴り込みに行ったときの名言**

本宮：「ひとつ　侠は儀は重んじることなり
―――ひとつ　侠は情に流されることなかれ
ひとつ　侠は主のために死を恐れることなかれ!!」

**●他にも珠玉の名言がたくさんありますが、続きは原作でお楽しみください。**

# 竜麻雀用語集の章

Ryu

【哭きの竜】より

●本マニュアル中で使われている麻雀用語の解説です。

**★頭**　同じ牌2つを一組にして〝頭〟と呼びます。

**★面子**　3枚でできるまとまった形を〝面子〟と呼びます。

**★中雀牌**　2から8までの牌を〝中雀牌〟と呼びます。

**★字牌**　東南西北白發中を〝字牌〟と呼びます。

**★順子**　種類が同じで数が順番につながった面子を〝順子〟と呼びます。

**★刻子**　種類が同じで数も同じ面子を〝刻子〟と呼びます。

**★槓子**　刻子にさらに同じ牌を加えた4枚を〝槓子〟と呼びます。槓は「槓」と宣言し、王牌から一枚引いてきます。

**★哭き**　人からでてくる牌で面子を構成できるとき、〝ポン〟、〝チー〟、〝カン〟と発声して捨てた牌を拾ってくることができ、これを〝哭き〟と呼びます。ポンは哭いて作る刻子の面子、槓は哭いて作る槓子の面子で誰からでても哭けます。チーは哭いて作る順子の面子で左隣の人からだけ哭けます。

**★面前**　一面子も哭いていない状態を〝面前〟と呼びます。

**★暗刻**　手の中で作る刻子の面子を〝暗刻〟と呼びます。

**★明刻**　哭いて作る刻子の面子を〝明刻〟と呼びます。

**★暗槓**　手の中で作る槓子の面子を〝暗槓〟と呼びます。

**★明槓**　哭いて作る槓子の面子を〝明槓〟と呼びます。

**★テンパイ**　後一牌で上がれる状態を〝テンパイ〟と呼びます。

# 竜麻雀用語集の章



**★場風** ゲーム開始時が東場になります。このとき字牌の東が役牌になります。ゲーム開始時の親を起家といい、起家に順番がくるたびに場風が代わり東→南→西→北→東……と続きます。風が変わる毎に役牌が代わります。

**★自風** 親から順に東南西北と割り当てられ、そのときの自分の風が役牌になります。

**★両面** 2、3や5、6のように順子が後一牌でできる状態で、待ちが二種類ある状態を〝両面待ち〟と呼びます。

**★カンチャン** 順子を構成する面子の真ん中が抜けた状態を〝カンチャン待ち〟と呼びます。2、4や7、9など。

**★ペンチャン** 1、9を含む順子で3、7が抜けた状態を〝ペンチャン待ち〟と呼びます。

**★食い下がり** 哭いて役を構成した場合、1翻役が下がる役があり、このような状態を〝食い下がり〟と呼びます。

**★王牌** 麻雀は14枚の牌を残してゲームを終了しますが、その14牌を〝王牌〟と呼びます。

**★ドラ** その牌が上がった状態の手配の中に含まれている場合、1枚1翻として扱われます。

**★ドラ表示牌** 王牌の上山端から3枚目を表にします。これを〝ドラ表示牌〟と呼びその牌の次の牌がドラになります。2萬なら3萬、9筒なら1筒、北なら東の様になります。

**★裏ドラ** リーチをかけて上がった場合、ドラ表示牌の下にある牌をめくることができ、これもドラ表示牌となります。
そのドラ表示牌で表示されたドラを〝裏ドラ〟と呼びます。

**★採譜** 1ゲームの経過を示した記録を〝採譜〟と呼びます。

# 御注意書きの章



【哭きの竜】より

●このプログラム及びマニュアルは個人として使用する他に、著作権上当社に無断で使用することはできません。よってこれらの内容を無断で複製、転用すると法律上の罰則が課されます。

●純正ディスクドライブ以外での動作は保証いたしません。

●本製品及びマニュアルは予告なしに仕様変更する場合があります。

●MIDI音源機器、MIDIボードなど、本製品以外のものについてのご質問はお答えできかねますので、ご了承ください。

●製品には万全を期して出荷しておりますが内容の不良、不足ほかご不満がございましたら当社『RYU』ユーザーサポート係までご連絡ください。

●ゲーム内容に関するご質問は誠に勝手ながら一切お断りしております。

# ユーザーサポートの章





もしプログラムが立ち上がらなかったり、立ち上がっても正常に動作しなかった場合は、もう一度「ゲーム起動の章」の項をお読みになった上以下のことをお確かめください。

1. ディスケットは正しくセットされているか？
2. 周辺機器と本体の接続不良はないか？
3. お手持ちの機種とソフトが対応しているか？

それでも正常動作しなかった場合はお買い求めのソフト・ショップの担当者にご相談ください。他の同機種のハードウエアで正常動作する場合、お手持ちのハードが故障している恐れがあります。

以上の点をご確認の上で、なお製品の不良と考えられる場合は「ユーザーサポートシート」に所定の事項をお書き添えの上、パッケージごと製品を当社『RYU』ユーザーサポート係までお送りください。

なおお客様の誤操作による不良の場合は規定の手数料を申し受けますのでご了承ください。

**ユーザーサポートのあて先**

〒162 東京都新宿区馬場下町61番地　RK早稲田ビル5F
株式会社　ウルフ・チーム
『RYU』ユーザーサポート係

# ユーザーサポート・シート




※機種名等できるだけ詳しく記入してください。

■お客様氏名　：

■お客様住所　：

■お客様電話番号　：

■コンピュータ機種名　：

■拡張メモリー　：

■ディスプレイの機種名　：

■ハードディスクの機種名　：

■外部ドライブの機種名　：

■マウス　：

■MIDIボード　：

■サウンドボード　：

■MIDI音源機器　：

■その他拡張ボード　：

■問題点に至るまでの操作　：

※このシートはコピーしてお使いください。



*Game Creative Staff*

**WOLF TEAM**

株式会社ウルフ・チーム　〒162　東京都新宿区馬場下町61　ＲＫ早稲田ビル5F